

hobBIT

1
1991



REVISTA CLUBULUI ROMAN DE CALCULATOARE

Din cuprins:

BETA BASIC

SIMON'S
BASIC

Listing:

Super maze
Suprafete

Modul C64
ROM/SRAM
SPECTRUM
TIPS

&

TRICKS

JOCURI

COMENTATE
THREE WEEKS IN
PARADISE
MANIAC MANSION
LARRY/SPACE Q.
NEVER ENDING S.
WISHBRINGER
ENCHANTER

BURSA





Stimati cititori ,

pentru a usura citirea acestei reviste, va facem cunoscut ca la elaborarea sa au participat NUMAI nespecialisti in publicistica..

hobBIT - este realizata in intregime pe un calculator
- Junior XT - cu ajutorul programului "News" de catre:



- ☺ ing. Calin Obretin
- ☺ ing. Mihaela Gorodcov
- ☺ stud. Cezar Tipa



**Clubul
Roman de
Calculatoare**

**P.O. Box 37-131
Bucuresti**



Au colaborat :



- ☺ fil. Iulian Vasilica
- ☺ ing. Mircea Gavat ☺ ing. Viorel Stan ☺
- ☺ chim. Mircea Pirlog ☺ geochim. Vasile Tihon ☺
- ☺ mat. Anca Radovici ☺ stud. Andrei Stoica ☺
- ☺ stud. Bogdan Baliuc ☺ stud. Mihai Ciocoiu ☺
- ☺ stud. Manuel Wolfshant ☺ elev Dan Patriciu ☺





Cuprins:

Clubul Roman de
Calculatoare 4

Spectrum

Beta Basic 6

Commodore

Simon's Basic 12

Ce facem ?

pagina incepatorilor 14

Commodore - listing

Super maze 15

Spectrum - listing

Suprafete 16

Jocuri comentate

Three weeks in paradise ... 16

Maniac mansion 17

Larry I + Space Quest 18

TIPS & TRICKS

Pokes 20

The never ending story ... 22

Whisbringer (map) 24

Enchanter (map) 25

Laborator

Cartridge C64 26

ROM/SRAM 27

Spectrum 27

Posta 29

Bursa 30

In numarul viitor:

GENS MONS - Z80

COMMODORE

- limbaj masina

Listinguri

-Spectrum/C64/

/IBM-PC/

-program comunicare/jocuri/utilitare

TIPS & TRICKS

- pokes

- harti

- jocuri comentate

Laborator "hobBIT"

Posta/Bursa



Clubul Roman de Calculatoare

Art.1 - CLUBUL ROMAN DE CALCULATOARE este o organizatie apolitica, reunind prin afiliere libera atat persoanele ce poseda un calculator personal cit si cei ce doresc initierea in acest domeniu. (...)

Scopul si obiectivele C. R. C

Art.7 - Principalul obiectiv al CLUBULUI ROMAN DE CALCULATOARE este liberul schimb de idei, opinii, informatii si soft intre membrii sai.

- C.R.C asigura cadrul legal de organizare a posesorilor de calculatoare personale.

- C.R.C tine legatura cu alte cluburi de informatica, institutii si firme din tara si strainatate.

- creaza banca de programe.

- creaza si actualizeaza un sistem propriu de documentatie

- initiaza cursuri de limbaje de programare.

- initiaza cursuri de utilizare a calculatoarelor personale. (...)

Art.17 - Prezentul STATUT intra in vigoare astazi 28.01.1990



n toamna anului 1987, un grup de "fani" ai calculatorului personal organizau in cadrul Casei de cultura a studentilor din Bucuresti un cerc de microinformatica. Scopul acestui grup era schimbul de programe Commodore si Spectrum.

In ianuarie 1990, acest cerc s-a legalizat devenind CLUBUL ROMAN DE CALCULATOARE. din statutul caruia am selectat citeva articole semnificative pentru activitatea sa.

In prezent clubul numara aproximativ 160 de membrii, care prin efort comun au reusit sa creeze o banca cuprinzind peste 2600 programe pentru Commodore si 3300 programe pentru Spectrum.





Ce visam ?

Visam sa realizam o retea de calculatoare personale. Avem aprobarea de principiu a forurilor competente; mai ramine sa realizam fizic acest lucru. Mai visam sa unim pe toti cei ce au un calculator intr-o mare familie a fanilor PC-urilor.



Revista de fata
intitulata sugestiv,
(ccedem.ro)

' hobBIT ' se vrea o publicatie periodica a CLUBULUI ce ar putea acoperi partial golul de documentatie si soft de la noi in domeniul calculatoarelor Spectrum si mai ales Commodore, dar in paginile ei vor gasi informatii si cei ce au un Atari sau un compatibil IBM-PC.

' hobBIT ' este conceputa si realizata in intregime de membrii clubului, persoane de diferite ocupatii si virste si se adreseaza in primul si in primul rind posesorilor de calculatoare, NESPECIALISTILOR.

Pentru aceste motive va rugam sa treceti cu vederea aspectul oarecum deplorabil al prezentarii revistei, punind pe primul plan continutul ei.

Promitem ca pe parcurs sa invatam arta de a edita o publicatie.

NU EZITATI sa ne scrieti pentru orice problema survenita calculatorului vostru. Va asiguram ca vom face tot posibilul sa va ajutam.

Sa incercam, prieteni, sa intram si noi in marea familie a celor ce iubesc calculatorul personal !!!

CE VREM NOI ?

Ce-am urmarit prin infiintarea, in anul 1987, a CLUBULUI ROMAN DE CALCULATOARE ?

Am vrut, in primul rind, sa divortam de modul anacronic, vetust, devenit traditional, de a intelege si practica tehnica invatarii, dominata mai ales dupa reforma invatamintului din 1948 de practici primitive: expozitiunea, descriptivismul, memorizarea, redarea fidelă, in sens doar cantitativ, a informatiei.

Am vrut, vrem si vom voi sa trezim inteligentele din starea lor somnolenta, de apatie, de expectativa, de indiferenta, de pasivitate, de blazare. Sa le dam un sens, o directie. Sa devina creatoare si prin aceasta, sa se bucure de forta lor.

Si instrumentul cel mai potrivit ni l-a oferit tehnica moderna.

CALCULATORUL

Dar nu ca scop in sine, ci ca instrument de trezire, de impulsione, de stimulare, de incitare, de invatare. Relatia dintre noi si calculator este una de comunicare, de colaborare, de informare, de invatare.

MEMORIZARE+GINDIRE LOGICA=MIRACOL

Aceasta convietuire activa, dinamica, ne permite sa traim intr-o atmosfera, intr-o ambianta de febrilitate, de neliniste spirituala.

CREATIVITATE

De la joc la programare pentru invatamint, pentru diverse intreprinderi si institutii, iata largul registru in care inteligentele noastre, inteligentele voastre, se intrec intr-o elevata BUCURIE a autodepasirii

AUTOCUNOASTERE SI CUNOASTERE

De la insignifiantele date ale banalului aparent la dezinvoltura gestului si actului filosofic.

AM DEVENIT, SUNTEM SI VOM FI O FORTA !

DI. Mircea Dumitrescu / Casa de cultura a studentilor



Spectrum

BETA BASIC

BETA BASIC este un program ce extinde foarte mult posibilitatea de utilizare a interpretorului BASIC.

Sunt adaugate 75 de comenzi noi si 26 de functii, largind deasemenea aria de utilizare a celor existente. Viteza de lucru este marita, programele fiind semicompile.

Programul ocupa in memorie aproximativ 10 Ko, ramtopul fiind coborât la 47070. Activarea programului se face cu :

RAND USER 58419

iar dezaactivarea cu

RAND USER 59904

In paginile urmatoare sunt prezentate pe scurt actiunile fizicarii comenzii si functiilor in parte.

In cazul unor comenzi apar parametrii între separatorii '<' si '>'; utilizarea acestora poate fi omisa.

ALTER <atribut> TO atribut

- tasta A

- modifica attributele ecranului.

{ INK, PAPER, FLASH, BRIGH }

AUTO <nr.linie>, <pas>

- introduce o numerotare automata a liniilor de program cu pasul dorit, începând de la o linie specificata.

- implicit pasul este 10.

- iesirea din acest mod se face cu tasta BREAK.

BREAK

- este eficienta si in cazul unei comenzi 'INPUT LINE', cit si in timpul rularii unor programe in limbaj masina.

CLEAR bytes

- nu schimba adresa stivei utilizata

CLOCK numar sau sir

- tasta C.

- **BETA BASIC** controleaza permanent (chiar si in timpul rularii programelor) functionarea unui ceas intern cu 24 de ore. Ora curenta poate fi afisata in partea din dreapta-sus a ecranului. Deasemenea, la ora stabilita poate fi auzita o alarma sau ohemata o anumita subrutina. Aceasta se realizeaza in functie de modul folosit:

Mod	Cheama subrt.	Alarma audibila	Afisaaj
0	--	--	--
1	--	--	da
2	--	da	--
3	--	da	da
4	da	--	--
5	da	--	da
6	da	da	--
7	da	da	da

- ex: **CLOCK 3** afiseaza ora, suna si cheama o subrutina.

- ceasul incepe sa functioneze imediat dupa incarcarea programului.

- ora exacta se stabileste cu comanda **CLOCK "00:MM:SS"**

- ora alarmei cu comanda **CLOCK "a00:MM:SS"**

- comanda **CLOCK xxxx** produce saltul la linia xxxx (un numar între 8 si 9999)

- ceasul este oprit in timpul operatiilor de Save/Load si Beep.



CLOCK: comanda: comanda::RETURN

- la ora stabilita pentru alarma este executat programul dintre **CLOCK** si **RETURN**.

- nu se utilizeaza drept comanda directa.

CLS (nr. fereastră)

- da posibilitatea stergerii a numai unei ferestre din ecran.

- ex: **CLS 2** sterge fereastră 2 (vezi instructiunea **WINDOW**)

COPY a\$ (portiune) TO (b\$) n

- insereaza 'a\$' in 'b\$'.

- se aplica si cimpurilor de caractere multidimensionale.

COPY a (portiune) TO b (n)

- similar cu **COPY a\$**, dar se aplica cimpurilor numerice.

CSIZE latime, (inaltime)

- tasta: **SHIFT 8**

- modifica dimensiunile caracterelor din ecran.

- $1 \leq \text{latime}, \text{inaltime} \leq 176$

- **CSIZE 0** aduce caracterele la dimensiunea normala (8x8)

DEFAULT var= expresie, (var= expr), ...

- tasta: **SHIFT 2**

- daca exista variabila, atunci comanda **DEFAULT** este ignorata; daca nu exista variabila, atunci **DEFAULT** inseamna **LET var=expr**

DEF KEY sir de un caracter, sir

- tasta: **SHIFT 1**

- definirea unor comenzi complexe, formate din comenzi simple.

- **DEF KEY ERASE** sterge toate definitiile existente.

- definitiile sint salvate de **SAVE**.

DELETE (nr. linie) TO (nr. linie)

- tasta: 7

- sterge linii de program.

DELETE a\$ (portiune)

- sterge variabilele; un **CLEAR** partial.

DO

- tasta: D

- **DO** impreuna cu **LOOP** formeaza o structura de control asemanatoare buclelor **FOR/NEXT**

DO WHILE conditie

- cit conditia este indeplinita este executat programul intre **DO WHILE** si **LOOP**. Cind conditia nu mai este indeplinita, programul sare la prima linie dupa **LOOP**.

DO UNTIL

- idem instructiunea precedenta.

DPOKE adresa, numar

- tasta: P

- la fel ca **POKE**, dar in adresa stocheaza **LSB** (cel mai putin semnificativ byte) iar in adresa+1 **MSB** (cel mai semnificativ byte).

DRAW TO x, y, (z)

- este un **DRAW** absolut, in sensul ca trasarea liniilor (curbelor) se face incepind cu pozitia ultimului **PLOT** si terminind cu pozitia x, y.

EDIT (nr. linie)

- tasta: **SHIFT+5** sau 0 (daca prima linie este dupa **ENTER**)

- aduce linia in zona de lucru ceruta

EDIT a\$

EDIT a

- aduce in zona de lucru variabila, aceasta putind fi modificata exact ca intr-un **INPUT**.

ELSE comanda : comanda :

- tasta: E

- face parte din structura comenzii **IF-THEN : ELSE**. Daca nu este adevarata conditia verificata de **IF** atunci este executata comanda ce urmeaza dupa **ELSE**, in caz contrar este executata comanda ce urmeaza dupa **THEN**, **ELSE** fiind ignorat.

- **ELSE** este ignorat daca nu este precedat de **IF/THEN**.



EXIT IF conditie

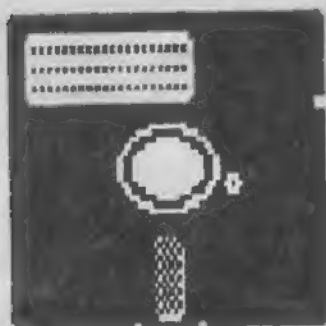
tasta: I

- face parte dintr-o structura DO/LOOP, permitind saltul la prima linie dupa LOOP atunci cind conditia este indeplinita.

FILL (INK culoare), x, y

- tasta: F

- umple o suprafata de PAPER cu culoare, umplerea incepind din punctul de coordonate x, y.
- daca nu este specificat INK sau PAPER atunci umplerea se face cu culoarea curenta.
- poate fi intrerupt cu BREAK.



FILL (PAPER culoare), x, y

- la fel ca FILL INK numai ca umple o suprafata de INK cu culoare.

GET a\$

- tasta: G

- similar cu INKEYS, numai ca GET asteapta pina este apasata o tasta
- caracterul corespunzator este atribuit variabilei a\$.

GET a

- similar cu GET a\$.

- daca $1 < a < 9$ atunci a=numar, iar daca a este o litera atunci a=CODE litera-87

GET a\$, x, y, (latime, inaltime), (mod)

- stocheaza in a\$ o fereastră din ecran definita de 'latime, inaltime' (exprimate in caractere de 8x8 pixeli).
- coordonatele x, y definesc coltul

de sus al ferestrei.

- 'mod' exprima modul de stocare a pattern-ului din fereastră.
- mod=0 doar pattern fara culoare
- mod=1 idem, la care se adauga si culoarea.
- implicit mod=0

JOIN (nr. linie)

- tasta: SHIFT+6

- concateneaza linia ceruta cu linia urmatoare, aceasta pierzindu-si numarul de linie.

JOIN a\$ (portiune) TO b\$ (n)

JOIN a (portiune) TO b (n)

- similar cu COPY, cu deosebirea ca JOIN sterge din memorie variabila a\$ (sau a).

KEY IN sir de caractere

- tasta: SHIFT+4

- ajuta la introducerea unor siruri in computer ca si cind ar fi fost tastate. Aceasta poate folosi la auto-scrierea unor programe.
- nu se utilizeaza ca o comanda directa.

KEYWORDS numar

- tasta: 8

- permite comutarea intre caracterele grafice si "token"-uri B.B.
- 0 - caractere grafice; cuvintele B.B. nu apar in forma completa.
- 1 - "token"-uri B.B.

LET var=expr, var=expr, ...

- permite atribuirea mai multor variabile intr-o singura comanda.
- ex: LET x=1, y=2, g\$="a"

LIST (nr. linie) TO (nr. linie)

- listeaza intre liniile cerute.

LIST (DATA/VAL/VAL\$)

- afiseaza valorile tipului de variabile cerut:

DATA - toate variabilele

VAL - variabile numerice

VAL\$ - variabile siruri

**LIST DEF KEY**

- afiseaza toate defintiile de "key"
(vezi DEF KEY)

LIST FORMAT nr.

- permite modificarea formei de afisare a listingului, astfel:
0 - normal, alinierea facindu-se in coloana 6.
1 - dupa anumite cuvinte (DO, PROC, FOR) liniile sint decalate cu 1 blank la dreapta.
2 - idem 1, decalaj cu 2 blank-uri.
3 4 5 - similar cu 0, 1 respectiv 2 cu deosebirea ca numerele liniilor nu sint afisate.

LOOP

- tasta: L
- vezi DO

ON in comanda. GO TO ON x ; nr. linie, ...

GOSUB ON x ; nr. linie, ...

- tasta: O
- transfera controlul la o anumita linie in functie de valorile lui x.

ON x ; comanda : comanda : ...

- executa comanda corespunzatoare lui x (pt. x=1 prima, x=2 a doua, ..)

ON ERROR nr. linie

- tasta: N
- produce saltul programului la linia ceruta atunci cind este detectata o eroare in timpul programului.
- returneaza un cod al erorilor:
lino - linia de eroare
stat - felul erorii
error - codul erorii

ON ERROR : comanda : comanda : ...

...: RETURN

- executa programul dintre ON ERROR si RETURN atunci cind este detectata o eroare.

OVER 2

- similar cu OVER 1, numai ca executa un OR logic cu byte-ul anterior din ecran, in loc de XOR ca OVER 1.

PLOT x, y, ; a\$

- afiseaza un sir de caractere din orice punct al ecranului.

POKE adresa, a\$

- permite POKE-uri in adrese succesive a codurilor caracterelor din a\$.

POP (variabila numerica)

- tasta: B
- scoate o adresa din stiva utilizata de GOSUB/DO-LOOP/PROC.

READ LINE a\$, (b\$)...

- similar cu READ a\$, numai ca toate "item"-urile din lista DATA sint interpretate ca siruri de caractere.

RENUM (linie start TO linie sfirsit)
LINE linie noua (STEP pas)

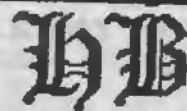
- tasta: 4
- efectueaza o renumerotare a liniilor din program.
- are efect si asupra GO TO si GOSUB.



In fiecare numar
h o b B I T
prezinta limbaje de
programare !

REZERVATI - VA
urmatorul numar prin

TALONUL





ROLL *directie* , (*pixeli*) ; (*x* , *y* , *latime* , *inaltime*)

- *tasta: R*
- *similar cu SCROLL normal al ecranului cu deosebirile: ROLL se poate face in orice directie.*
- *fiecare directie are un cod:*

Cod	Directie	Aplicat la
1	stinga	atribute
2	jos	atribute
3	sus	atribute
4	dreapta	atribute
5	stinga	pattern
6	jos	pattern
7	sus	pattern
8	dreapta	pattern
9	stinga	atribut+pattern
10	jos	atribut+pattern
11	sus	atribut+pattern
12	dreapta	atribut+pattern

- *ROLL se poate face numai intr-o fereastră definită prealabil.*
- *sint mai rapide miscarile stinga-dreapta deoarece ROLL uzeaza de instructiunile specifice Z-80.*

SCROLL (*directie*) , (*pixeli*) ; (*x* , *y* ; *latime* , *inaltime*)

- *tasta: S*
- *similar cu ROLL, cu diferenta ca partea ce iese din ecran este pierduta.*

SORT *a* \$ (*portione*)

- *tasta: M*
- *claseaza-fiecare caracter din a\$ in ordine crescatoare.*
- *SORT INVERSE claseaza in ordine descrescatoare.*

SORT *a* { *portione* } (*portione*)

- *claseaza oimpurile numerice cu 1 sau 2 dimensiuni in ordinea descrescatoare a numerelor.*
- *SORT INVERSE in ordine crescatoare.*

SPLIT

- *se tasteaza ca "<>" (tasta W).*
- *intr-o linie tot ce urmeaza dupa "<>" ramine in lucru.*
- *ex: 10 PRINT "hello";<>PRINT"aa"*
dupa ENTER, apare
10 PRINT "hello"
zona de lucru:
10 (cursor)PRINT " aa "

TRACE *nr. linie*

- *tasta: T*
- *ajuta la depanarea programelor.*

TRACE : *comanda* ; *comanda* ; ... ; RETURN

- *inainte de executia fiecărei linii este executat programul dintre TRACE si RETURN.*

UNTIL

- *tasta: K*
- *vezi DO.*

USING in *comanda* PRINT USING *format* \$
| *numar*

- *tasta: U*
- *permite afisarea numerelor in formatul dorit; aceasta este specificat de un sir de caractere in care "#" inseamna blank.*
- *iesirea din format se face cu "%"*

WHILE

- *vezi DO.*

WINDOW *indice* , (*x* , *y* , *latime* , *inaltime*)

- *tasta: 5*
- *defineste o fereastră.*
- *indicele ferestrei poate fi intre 1 si 127; WINDOW 0 reprezinta ecranul normal (32x22).*

XOS si YOS

- *variabile speciale ce contin coordonatele originii pe abscisa, respectiv pe ordonata.*
- *nu se distrug la CLEAR si RUN,*



dar le aduc la valoarea 0.

XRG si YRG

- variabile ce contin scara la care se face PLOT-ul.
- CLEAR si RUN nu le distrug dar le aduc la valorile XRG=256 si YRG=176.

Dupa o asa mare lista de noi instructiuni, pentru a nu plictisi utilizatorul, vom enumera numai lista functiilor Beta Basic :

AND (numar , numar)

- tasta: FN a(

BIN (numar)

- tasta: FN B\$

CHAR (numar)

- tasta: FN c\$

COSE (numar)

- tasta: o(

DEC (hex\$)

- tasta: FN d(

DPEEK (adresa)

- tasta: p(

FILLED ()

- tasta: FN f(

HEX\$ (numar)

- tasta: FN u(

INSTRING (start , a\$, b\$)

- tasta: FN i(

ITEM ()

- tasta: FN t(

LENGTH (n , "str")

- tasta: FN l(

MEM ()

- tasta: FN n(

MEMORY () (portiune)

- tasta: FN m\$(

MOD (numar , numar)

- tasta: FN v(

NUMBER a\$

- tasta: FN n(

OR (numar , numar)

- tasta: FN o(

RNDM (numar)

- tasta: FN r(

SCRN\$ (linie , coloana)

- tasta: FN k(

SHIFT\$ (numar , a\$)

- tasta: FN z\$(

SINE (numar)

- tasta: FN s(

STRING\$ (numar , a\$)

- tasta: FN s\$(

TIMES ()

- tasta: FN t\$(

USINGS (format , numar)

- tasta: FN u\$(

XOR (numar , numar)

- tasta: FN x(

Desigur, este un numar mare de instructiuni noi, iar folosirea lor necesita o rutina indelungata.

In aceasta enumerare a comenzilor Beta Basic nu am inclus si cele referitoare la casetofon, micro-driver si proceduri.

Daca sinteti interesati de aceasta extensie a Basic-ului Dvs., scrieti-ne ACUM pe adresa clubului.



PE SCURT DESPRE ... COMMODORE



Commodore

SIMON'S

Inauguram aceasta rubrica, in care vom prezenta pe scurt diferite limbaje sau extensii, cu o extensie a BASIC-ului implementat pe Commodore 64 (si care poate fi folosita si pe C 128).

Nemulțumit fiind de limbajul BASIC cu care lucra, David Simon, la numai 16 ani creaza un nou set de instructiuni.

Pe parcursul timpului, acest prim set a cunoscut imbunatatiri; apar S B 2 si mai nou S B 3.

Aceasta extensie nu este altceva decit un pachet de subrutine care imbunatatesc limbajul de baza pe C 64.

(Incredibil de slab. BASIC-ul din C 64 capata prin aceasta un nivel acceptabil, adica cam cum ar fi trebuit sa fie in mod normal un BASIC implementat pe un calculator de tipul Commodore)

SIMON'S. BASIC :

AUTO li, p

etichetare automata a instructiunii

RENUMBER li, p

renumerotare automata

PAUSE s

pausa "s" secunde

DELAY v (: LIST)

stergere instructiunea "v"

PAGE n (: LIST)

scroll de "n" linii pe ecran

RIGHT W/B,c,l,nc,nl

pozitioneaza cuvint pe ecran

LEFT W/B,c,l,nc,nl

pozitioneaza cuvint pe ecran

UP W/B,c,l,nc,nl

pozitioneaza cuvint pe ecran

DOWN W/B,c,l,nc,nl

pozitioneaza cuvint pe ecran

OLD COLD

readuce instructiunea precedenta/start

DIR

directory

HRDCPY

copiere la imprimanta a ecranului

COPY

copiaza

KEY n,s\$

definire taste F1...FB

DUMP

listeaza continutul memoriei

MEM

memorie libera

DISK

operati cu drive-ul

TRACE

urmari program in executie

FIND s\$

gasire sir

LIN

afisare linie

%

\$

DIV (d , i)

MOD (d , i)

FRAC (x)

EXOR x , y

operatii HEXA-DECI-OCTAL

PRINT AT (c , l) s\$

afisare text

CENTRE s\$

centrare text

DUP (s\$, d)

operare text

CSET m

selectare set caractere

INV l , c , nc , nl

invers video

FCHAR (l,ci,nc,nl,c)

culoare curs sor si pozitionare

COLOUR b , f

selectare culoare

FILL (l,ci,nc,nl,cu)

umplere suprafete

FCOLL (l,c,nc,nl,cu)

umplere de la coloana ...

FLASH cu , v

FLASH

BFLASH v , cl , c2

clipe doua culori

MOVE li,ci,nc,nl,l,c

deplasare text

INSERT s\$1 , s\$2 , p

inserare text

INST s\$1 , s\$2 , p

concatenare text

PLACE s\$1 , s\$2

plasare text

USE # , s\$

VOL vol

WAVE

WAVE v , xxxxxxxxx

forma sunet

SOUND

ENVELOPE

ENVELOPE v,at,ca,me,st

anvelopa sunet

MUSIC t , s\$

sir note

PLAY m

HIRES

HIRES cc , cf

ecran HI-RESOLUTION

TEXT x,y,s\$,l,h,s

inserare text in HIRES

PLOT x , y , l

punct

LINE x1, y1, x2, y2, l

linie



BASIC

CIRCLE *x, y, rx, ry, l*

REC *x, y, nx, ny, l*

ANGL *x, y, rx, ry, l*

ARC *x, y, ul, uf, rx, ry, l*

CHAR *x, y, c, l, h*

NRM

TEST *x, y*

DRAW *..., x, y, l*

ROT *n, m*

LOW COL *cu1, cu2, cu3*

HI COL

PAINT *x, y, l*

BLOCK *xi, yi, xs, ys, l*

IF... THEN... : ELSE...
RCOMP... : ELSE...
REPEAT... : UNTIL...
LOOP... : EXIT IF...
... : END LOOP

condiții (decizii)

PROC *p*

END PROC

CALL *p*

EXEC *p*

ON INKEY\$ GOTO...

... : GO TO...

ON KEY \$: GOTO...

condiție (decizie) cu ajutorul tastelor

RESUME

FETCH *\$, nc, n*

CGOTO *e*

RESET

MERGE *np, l*

ON ERROR : GOTO l

NO ERROR

JOY PEN POT

DISAPA

SECURE

OPTION

afisare (revers) instructiuni SB

DESIGN *m, ADR*

@ *. B.*

definire MOB

MOB SET *s, b, c, p, m*

definire matrice grafica

CMOB *cu1, cu2*

culoare matrice grafica

MJOB *s, xs, ys, e, v*

miscare matrice grafica

RLOCMOB *s, xs, ys, e, v*

relocare

DETECT *m*

detectare coliziune

CHECK *sl, s2*

verificare pozitie

MOB OFF *s*

anulare matrice grafica

GRAPHICS

mod grafic

Dupa cum se poate vedea BASIC-ul de Commodore se imbunatateste considerabil.

Daca doriti sa lucrati cu aceasta extensie, iar din paginile revistei noastre explicatiile nu vă satisfac, scrieti-ne imediat pe adresa Clubului. Vom fi bucurosi sa va trimitem documentatie suplimentara pe aceasta tema.

Notatiile noastre sint in general, cele uzuale:

s\$ - sir de caractere
x, y - coordonatele punctului ales
li - linie
p - pas
e - coloana
nc, nl - numar linie, numar coloana
cu - culoare
at, ca, me, st - atac, cadere, mentinere, terminare (pentru creare de efecte sonore)
t - timp



Cum facem ?

Pagina pentru incepatori



Nu este o rusine sa fi incepator !

Fiecare a fost odata asa. Deci se impunea ca in revista noastra sa existe si o pagina pentru cei care abia ieri si-au luat un calculator.

Vom incerca sa explicam unele notiuni de baza, cum ar fi: ce este un interpretor, cum functioneaza un compilator sau cum se poate lucra cu un program "Turbo".

Sigur, multi vor zimbi citind aceste rinduri, dar nu uitati: ce bine era la inceput daca gaseam undeva explicarea unor concepte fundamentale...

Commodore

Dupa ce am pornit calculatorul, dorim sa incarcam un program. Daca folosim casetofonul, tastam 'LOAD' si apasam tasta 'RETURN'. Pe ecran va aparea mesajul "Press play on tape"; normal, apasam tasta PLAY a casetofonului. Dupa un scurt timp, caseta se opreste si apare textul 'Found nume program'. Calculatorul ne anunta ca a gasit programul intitulat...

Trebuie sa validam comanda de incarcare, apasand tasta 'Space' sau 'CTRL' sau 'C='. Casetofonul va porni imediat (el oricum porneste dupa 10 secunde de la afisarea mesajului). Dupa ce a incarcat programul, caseta este oprita automat si pe ecran apare mesajul 'Loading' si 'Ready'. Introducand de la tastatura "RUN" si apasand 'RETURN' rulam programul incarcat.

Daca dupa incarcare apare mesajul 'Loading error', programul trebuie citit din nou.

Pentru disc, se introduce comanda

'LOAD "\$", 8' apoi 'LIST'.

Calculatorul va afisa lista programelor de pe disc. Pentru a incarca un program se tasteaza:

LOAD "nume program", 8 si se apasa tasta 'RETURN'. Dupa incarcare se introduce comanda 'RUN'.

Pentru a folosi un disc nou (a formata un disc) folosim comanda:

OPEN 15, 8, 15, "N: nume disc, numar disc" la stergerea unui program:

OPEN 15, 8, 15, "S: nume program" sau pentru a sterge tot discul:

OPEN 15, 8, 15, "S: **"

Spectrum

Pentru a incarca un program 'Spectrum' avem nevoie de un casetofon obisnuit pe care sa-l conectam la calculator. Dupa aceasta operatie, apasam tasta J; pe ecran va apare mesajul LOAD, dupa care cu ajutorul tastel SYMBOL-SHIFT (apasata) tastam doua ". Pe ecran trebuie sa existe mesajul

LOAD ""

dupa care apasam tasta ENTER.

Marginea ecranului (border) isi va schimba culoarea. Apasam tasta PLAY a casetofonului.

In scurt timp, pe border vor apare linii colorate, semn ca de pe banda a inceput incarcarea programului.

Pe ecran vor apare diferite mesaje; primul va fi

Program : nume program

dupa care linile de pe border vor incepe sa fie diferite colorate, alternand intre ele.

Pe parcursul incarcarii programului, mai pot apare si alte mesaje reprezentind parti ale aceluiasi program.

Lasam calculatorul sa incarce tot ce are pe banda din programul respectiv, dupa care, de cele mai multe ori, el va porni sa ruleze singur, fara a mai introduce comanda RUN.



SUPER MAZE

Cursa contra-cronometru a inceput!

In labirint nimic nu este sigur, nimic nu te ajuta. Ceata care te inconjoara iti face misiunea si mai dificila. Trebuie sa scapi din acest infern in timp ce cronometrul masoara secunde. O singura idee: SA INGING !

INFO

Program: Super maze

Computer: C 64, C 128

Utilitar: Checksummer V.2

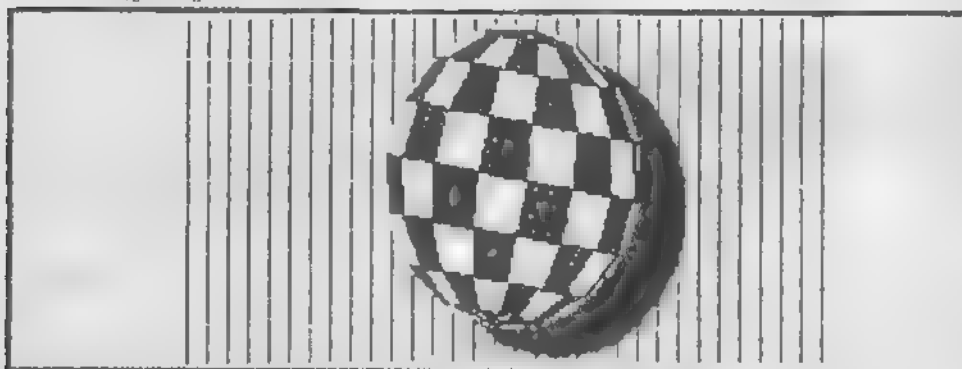
Stocare: Disc, Caseta

```

100 POKE808,225:POKE775,200 <PN>
160 POKE53280,15:POKE53281,15:POKE545,2
    <OJ>
170 PRINTCHR$(14)CHR$(8)"L*** T\T-T-
64 ***** ♥,T-\♦- ***" <PA>
180 PRINT"YOU ARE TRAPPED IN THE MIDDLE
    OF A" <HJ>
190 PRINT"SUPERMAZE, THE REST OF THE MA
    ZE IS" <BD>
200 PRINT"INVISIBLE. THE IDEA IS TO GET
    OUT OF" <GM>
210 PRINT"THE MAZE IN SHORTEST TIME POS
    SIBLE." <ID>
215 PRINT"IF YOU WANT TO SEE THE ACTUAL
    MAZE" <II>
218 PRINT"PRESS IN THE FIRE BUTTON ON Y
    OUR" <CD>
220 PRINT"JOYSTICK (THIS COSTS 10 SECON
    DS)." <OF>
250 PRINT"USE JOYSTICK IN PORT 2." <BB
    >
260 PRINT "PRESS ANY KEY" <NI>
270 POKE198,0 <PI>
280 GETA$:IFA$=""THEN280 <GG>
290 PRINT"CHR$(142):GOSUB550 <EN>
300 PP=500:POKESC+41,32:KT=0 <IP>
  
```

```

310 POKESC+PP,81:POKECM+PP,0 <PL>
320 DIMDIR(3) <NJ>
330 DIR(0)=40:DIR(1)=41:DIR(2)=39:DIR(3)
    =1 <EJ>
340 T=TI <LA>
350 FORI=0TO3 <EF>
360 POKECM+PP+DIR(I),2 <LG>
370 POKECM+PP-DIR(I),2 <MI>
380 NEXT <HM>
390 X=(NOTPEEK(56320))AND31 <NI>
400 IFY=0THEN390 <EH>
410 H=SGN(XAND8)-SGN(XAND4):V=SGH(XAND2)
    -SGN(XAND1) <DM>
420 TP=PP+H+(V*40) <MA>
430 IFX=16THENPOKECC,6:POKECC-1,6:FORW=1
    TO3000:NEXT:POKECC,5:POKECC-1,5:KT=KT+7
    <GJ>
440 IFPEEK(SC+TP)<>32THEN460 <NC>
450 POKESC+PP,32:POKESC+TP,81:POKECM+
    TP,0:PP=TP <JH>
460 IFPP<>41THEN350 <MN>
470 FORI=1TO100:POKECC,17*RND(1):NEXT:PO
    KECC,0:POKECC-1,0 <FG>
480 PRINT"WELL DONE !!" <HN>
490 SEC=INT((TI-T)/60)+KT <PF>
500 PRINT"IN"SEC"SECONDS." <ND>
510 PRINT"ANOTHER TRY (Y/N) ?" <BH>
520 GETA$:IFA$=""THEN520 <KL>
530 IFA$="N"THENEND <HH>
540 RUN290 <KB>
550 SC=1024:CNEM=55296:CCTRL=53281 <FC>
560 PRINT"
ONE MOMENT PLEASE " <PG>
570 DIMA(3):A(0)=2:A(1)=-80:A(2)=-2:A(3)
    =80 <DB>
580 A=SC+81:WL=160:HL=32 <DK>
590 POKECC,5:POKECC-1,5 <GO>
600 FORI=1TO23:PRINT"
    " :NEXT <JN>
610 POKEA,5:POKECC,5:POKECC-1,5 <EN>
620 J=INT(RND(1)*4):X=J <DD>
630 B=A+A(J) <LA>
640 IFPEEK(B)=WLTHENPOKEB,J+1:POKEA+A(J)
    /2,HL:A=B:GOTO620 <CC>
  
```

**INFO**

Program:	Suprafele
Computer:	Spectrum
Utilitar:	-
Stocare:	Caseta

```

10 INPUT " INTRODUCETI
   FUNCTIA " : z$
20 INPUT " Xmin = " : lx ,
   " Xmax = " : hx
   INPUT " Ymin = " : ly ,
   " Ymax = " : hy
   INPUT " Zmin = " : lz ,
   " Zmax = " : hz
30 INPUT " DEPLASAREA
   SECTIUNILOR " : " stinga : "
   : ty , " jos " : tz
40 INPUT " NUMARUL DE
   SECTIUNI : " : N
50 LET flag = 0
   INPUT " STERGE LINIILE
   ASCUNSE ? (d/n) " :
   LINE i$
   IF i$ = " d " THEN LET
   flag = 1
60 LET dy=(hy-ly)/127
   LET dx=(hx-lx)/n
   LET sz=175/(hz-lz)
70 LET x=lx
80 FOR i=0 TO n
90 LET y=ly
100 FOR j=0 TO 127
110 LET z=FN z(y+ty*x)
120 LET z=z-tz*x
130 GO SUB 190
140 LET y=y+dy
150 NEXT j
160 LET x=x+dx

```

```

170 NEXT i
180 STOP
190 LET qz=sz*(z-lz)
200 IF qz > 175 THEN
   RETURN
210 LET dj=j+j
220 IF qz < 0 THEN PLOT
   dj , 175
   DRAW 0 , -175
   RETURN
230 IF qz = 175 THEN
   RETURN
240 PLOT INVERSE 0 :
   dj , qz + 1
250 IF flag=1 THEN DRAW
   INVERSE 1 : 0 , -qz
260 RETURN

270 DEF FN z(y) = VAL z$

```

**Jocuri
comentate****THREE WEEKS
IN PARADISE**

Oteva sfatun pentru a putea termina "Three weeks in Paradise". Scopul jocului este sa-l eliberezi pe bietii Wilma si Herbert dupa care mergi pe plaja si vei vedea insula, cu 'Congratulation'.

Pentru a o elibera pe Wilma ai nevoie de un topor. Bastinasul care o pazeste nu poate rezista unei sageti bine trase. Roata unei masini poate folosi la ascutirea unui topor, cu conditia sa ai si niste ulei. Ca sa ajungi pe plaja trebuie sa folosesti trecerea secreta din tablou. Daca gasesti o ruca de cocos, poti face rost de ulei, dar trebuie sa ai in ce sa-l pui. Ca sa treci pe langa crocodil, ai nevoie de geanta Wilmei. Cu ce obtii din menta si gheata poti deschide o usa! Daca ai cheie, poti lua spanacul de pe fundul marii. Arcul cu sageti il obtii daca pui oul in cuib, iar la cuib ajungi ridicat de geiser. Ca sa cistigi vietii infinte asteapta pina cind Wally este doborat si cind vede stele verzi, apasa Symbol Shift, D si P.

Ca sa iei sticla din fundul fintinii, trebuie sa ai fringhia pe care o obtii sarind (in sus) in ecranul cu fintina. Un ghimpe poate fi scos si cu un cleste de crab. Cu bete si foale poti aprinde rugul. Incearca sa folosesti cenusa la picioarele micului bastinas alb. Ca sa-l eliberezi pe Herbert trebuie sa-i aduci o picatura de apa intr-o scoica. De unde apa? Din fintina! De unde scoica? Din coliba! Cum iei scoica? Arzi coliba! Cum? Vezi si tu...

MANIAC MANSION



Maniac Mansion ... groaza, mister, suspance, actiune, count-down si mai ales multe nopti pierdute, idei considerate initial geniale iar mai apoi abandonate in scopul cautarii altora care sa duca la rezultatul scontat.

Maniac Mansion ... considerat un "Adventure" original, cel mai bun al genului in 1987, productie a casei de software "Lucasfilm Games Ltd".

Maniac Mansion! - numele in sine produce un "excitement" greu de egalat, iar subiectul, prezentarea, grafica de inalt nivel, sunetul si originalitatea sint doar cteva dintre elementele care il teleporteaza pe pasionatul "Adventurer" intr-o alta lume.

Totul in esenta nu este decit o poveste ce imbina realitatea cu science fiction-ul, o poveste frumoasa.

In urma cu 20 de ani, un meteorit a cazut in apropierea casei unui renumit savant, Dr. Fred, acesta din ~~nume~~ intrind rapid sub influenta corpului spatial, construindu-si la subsolul casei unde locuia un reactor nuclear si pregatindu-se sa cucereasca lumea. In stirsit, instalatia este gata, iar pentru a o testa, meteoritul il sfatuleste pe Dr. Fred sa o rapeasca pe Sandy, prietena unui oarecare Dave. Dave reuseste sa afle locul unde a fost dusa prietena sa si este ferm hotarit sa o salveze, lasind insa alegerea a inca

doi dintre cei mai buni prieteni ai sai la indemina jucatorului.

E drept ca jocul are un singur inceput insa se poate sfirsi in mai multe moduri, avind nu mai putin de trei happy end-uri, nenumarate bad-end-uri si douasprezece variante care conduc la "endless game" (joc fara sfirsit).

"Mansion" in limba engleza inseamna un fel de vila mai mare ce contine multe camere. Intr-adevar, jocul nu se desminte. Casa doctorului Fred are 32 de camere, este aproape pustie (in ea mai locuind doar fiul sau Weird Ed si sotia sa Edna), contine 450 de obiecte ce pot fi manipulate cu ajutorul a numai 11 comenzi, iar Dave si cel doi prieteni ai sai alesi de Dvs. pot desfasura actiuni simultane, fara de care terminarea jocului este de neconceput.

Prezentarea solutiilor complete ar fi cel mai la indemina lucru dar i-ar rapi jucatorului posibilitatea de a descoperi singur tainele ce plutesc in jurul acestui minunat joc.

Totusi, vom prezenta in linii mari una dintre cele trei variante de rezolvare corecta a jocului.

De la inceput trebuie precizat ca dintre prietenii lui Dave, singurii capabili sa-l ajute intr-adevar sint pianistul Syd si fizicianul Bernard.

Conditia esentiala privind eliberarea prietenei lui Dave este scoaterea meteoritului in afara Terrei. Acestei principale conditii i se mai subscriu alte doua: intrarea in laboratorul doctorului Fred si scoaterea acestuia de

sub influenta meteoritului (fapt care se realizeaza printr-o simpla apasare de maneta).

Meteoritul este cautat pentru savirsirea a numeroase crime in spatiul extraterestru. Fizicianul Bernard va trebui deci sa repare statia de radio si sa ia legatura cu Meteor Police, dupa ce in prealabil Dave a deschis AMBELE usi pentru a patrunde in laborator. Prima usa poate fi deschisa cu ajutorul unei chei ce poae fi gasita ... undeva prin casa, dar deschiderea celei de a doua necesita un cod. Acest cod este unul dintre numerele aflate in lista de high-score a jocului "Meteor Mess" aflat in sala de jocuri mecanice. Daca la sosirea celui de la Meteor Police usile laboratorului n-au fost deschise, acesta va pleca, lasind o insigna care il va scoate din actiune pe colaboratorul sau cel mai apropiat, Purple Tentacle (Atentiune! Meteor Police nu poate fi chemata decit de maximum trei ori).

Desigur ca aceste puncte principale vor necesita o alta sumedenie de actiuni auxiliare, dar il lasam jucatorului placerea si chinul de a le descoperi. Oricum, o rezolvare corecta a jocului va conduce in final la urmatorul dialog:

Dr. Fred : How can I will ever repay you all what you've done for me ?

Dave : Cash would be nice ...

Dr. Fred : Don't be a smart-ass !

Va asigur ca acest dialog va va strecura in suflet o unda de regret pentru ca jocul s-a sfirsit.



IBM-PC

Larry L.

Space Quest



Daca vreti sa scapati de prea multe intrebari, dupa aparitia textului primei, apasati Alt-X.

Obiectivele turistice ale orasului vi le va indica soferul daca-l intrebati. Betivului dati-i de baut caci nu se stie ce va da el. In WC-uri, la americani ca si la noi, se scrie mult pe pereti - si cuvintele sint interesante! Treceti pe linga magazin si cititi inscriptiile. Nu uitati insa sa cumparati si o sticla cu vin: s-ar putea sa va foloseasca. Cind va intoarceti la bar si dati parola, incercati cadoul betivului din hol. Atentie! in America sint multe canale de televiziune. La etaj veti putea valorifica din plin cumparaturile facute. Ar fi mai bine sa iesiti pe geam, ca intr-un loc ferit sa va puneti la punct tinuta si sa verificati cam ce pot americanii sa arunce intr-o lada de gunoi.

Daca ati observat ca fondurile dvs. au scazut simtitor, incercati-va norocul la Cazino si nu va sfiiti sa-l cautati chiar si in scrumiere. Daca v-ati facut suma ar fi cazul sa va distrati putin intr-o discoteca. Fetelor le plac mult cadourile si dansul. Daca veti fi interesat de un anumit apartament al hotelului, cautati la etajul IV; este un apartament cu radio! Telefoane sint si la magazin daca cel din hotel nu functioneaza. Cind reusiti sa iesiti din camera.

ginditi-va ca niste fringhie nu strica niciodata. La Bar, in spate, sint doua ferestre. Legati-va de balcon si loviti cu ciocantul. Cind veti da la etajul VIII de o frumoasa si credincioasa "Lady", puneti multe intrebari ca sa obtineti un raspuns valabil. Nur uitati biroul.

Daca ati reusit sa patrundeti in somptuosul apartament al hotelului, cautati si in camerele mici; nu sint chiar lipsite de importanta.

Sinteti la un pas de fericirea suprema. Ca sa ajungeti insa la ea, profitati de mijlocul atit de eficient folosit de sarpele Paradisului cu tinara EVA.



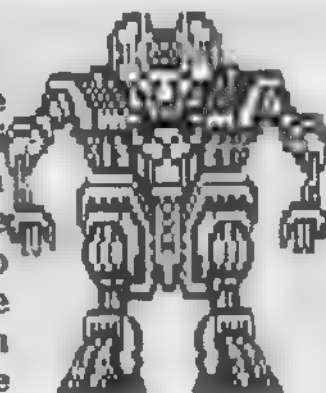
Cautati prin toate buzunarele; drepturile care le aveti pe nava sint in raport cu functia dvs. Ascultati muribunzii si folositi-va de tehnica de calcul. Cind ajungeti la subsol, controlati bine consolele. In camera pentru pregatirea zborului sint 2 mici usi: in stinga se afla un 'gadget'.

Daca ati ajuns pe Kerona, uitati-va atent in nava dar mai ales in exteriorul ei. Ca sa nu folositi de prea multe ori comanda RESTORE, luati-o direct la stinga. De paianjenul-bomba scapati numai cu bolovanul de pe poteca. Cercetati cu atentie structura misterioasa din



capatul falezei.

În grota, vulcanul se poate infunda cu o piatră, dar aveți grija să vă țineți pe linga ziduri. Nu uitați că orice undă poate fi reflectată de o oglindă adecvată. Cine știe dacă nu veți întâlni un extraterestru!? Studiați bine 'gadget'-ul.



scapare - o nava de salvare, acum când liftul nu mai este pazit.

Fiind deja un pilot experimentat, nu mai este o problemă să părăsești nava. Gloria universală este a VOASTRA!

Grota lui Orat se află vls-a-vis de începutul potecii, în imaginea următoare. Mai țineți minte cum funcționează paianjenii saurieni? Explodează în contact cu materia organică.

Dovada eroismului dvs. se află pe jos, în mijlocul grotei. La computerul extraterestrilor puteți citi cartela magnetică. Când reușiți să ajungeți pe partea cealaltă a Keronei nu uitați să luați cheile de la 'skimmer' dacă doriți să creșteți pretul vânzării lui. Atenție! - 'nu întindeți prea mult coarda'. Cu 250 de bukazoizi puteți cumpăra multe, dar nu uitați că sinteti într-o situație dificilă și atunci când cumpărați un robot e bine să fie practic. Bine o bere auzi multe. Dacă îți cumperi o nava, este mai bine să nu fi zgircit.

Lingă nava saurienilor veți putea folosi cistigul suplimentar al tranzacției cu skimmer-ul.

Camera goală din nava este pazită; într-o ladă goală însă, ești în siguranță. Și spalatoria este pazită, așa că mașina de spălat poate fi o ascunzătoare perfectă. După ce treci de pasarela îți poți face rost de o armă și de bombe cu gaz. Când ai adormit paznicul, poți să-l cauți prin buzunare. Sper că v-ați notat continutul cartelei magnetice. Singura

MURPHYYYYYYYY

Legea Williams & Hollands:

Dacă nu sînt destule date, orice poate fi cunoscut prin metode statistice.

Legea Peer:

Soluțiile unei probleme schimbă natura problemei.

Legea Cooper:

Dacă nu înțelegi un cuvînt într-o descriere tehnică, ignoră-l! Ansamblul va merge perfect.

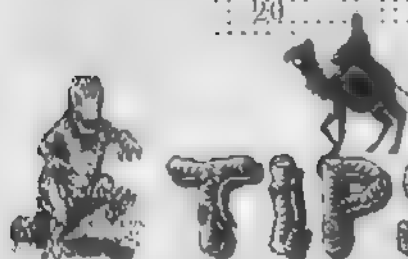
Legea Godin:

Incompetența este direct proporțională cu postul ocupat.

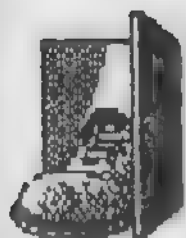
Legea CRC:

Dacă nu faci schimb de programe, nu ai ce să rulezi pe calculator.

CASUTA POSTALA 37-131



TIPS & TRICKS



HELLO. . . .

Stiu ca de multa vreme asteptati o rubrica din care sa luati POKE-uri pentru calculatorul vostru.

Iata, in sfirsit, o revista in care veti gasi TIPS & TRICKS pentru jocurile mai importante. rulate pe Spectrum, C64 si IBM-PC.

Nu va ramine altceva de facut, dragi prieteni, decit sa introduceti in calculator valoarea data.

Deci sa incepem:

SPECTRUM

HADES NEBULA

49840, 0 lives
49883, 0 lives
80000 start game

GYROSCOPE

59149, 0 lives

RAMBO

37666, 0 no enemy
27401, 12 lives

DAN DARE

47732, 201 energy
43544, 0 ammo
46913, 0 time
42870, 24 height
42111, 0 prisons

YETI

47894, 0 lives
49077, 0 lives
48328, 0 energy
56318, 201 time

COMPLETE BASTARD

65356, 195 energy
34582, 62 energy

STAR RAIDERS II

44108, 0 energy

720°

40774, 0 lives
40360, 0 tickets
37357, 0 bits

PARABOLA

38303, 0 lives

SAMANTHA FOX

23408, 6

QUAZATRON

58238, 0 energy
58255, 24 energy
58256, 65 energy

SKOOL DAZE

63935, 255 time
63937, 0 lines

TOMAHAWK

35508, n lives
24601, 0 lives
37140, 167 rockets
37206, 167 fires
37087, 24 bullets
32646, 195 fall any height

WDW II

50833, 0 lives
51847, 0 grenades

KINETIK

61998, 0 lives

KNIGHT LORE

53567, 0 lives

LAST NINJA II

29966, n lives
40777, 0 lives

ELITE

39517, 0 energy
39959, 0 missiles
46848, 0 one hit kills
46759, 0 no overheat
56997, 0 fuel
56280, 0 hyperspace
56290, 6 - 11 -
39987, 0 escape pods
28820, 0 energy bombs
54261, 0 dosh
54275, 0 dosh



Pentru cei avansati, POKE-uri ce se introduc cu ajutorul unui monitor. Aveti grija ca adresele sint date in HEXA !!!

DEEP SINK

#B9AB, 0 lives
#B9A7, n lives

RYGAR

#C810, 0 time
#F086, 0 lives

ENDURO IIACE

#AA7F, 0 timp

007 - SPY

#9804, 0 lives
#97CC, n level

EAGLE NEST

#A0B0, 0 no hits
#8F20, 0 ammo
#A082, n level

IMP ' SABALL

#92A2, 0 time
#92A3, 0 time
#A0E1, n live

NEBULDS

#AAB2, 0 time
#8099, 0 live

SHOCKWAY

#B427, #18 live
#B428, 2 live

ATF

#80DE, 0 live
#9269, 3 power
#926A, #14 power
#8FE2, 0 fuel
#B000, 0

COMMODORE

Toate poke-urile, avind in vedere configuratia memoriei la C64, sint pentru vieti nefinitate si dezaactivarea sprite-urilor.

ACTION BIKER

18489, 48 lives

ALLIGATA BLAGGER

3574, 44 - 53265, 126
3561, 234
3562, 234
53264, 126

AMC

11639, n

ARABIAN NIGHT

2631, 173 : 2632, 141
2633, 169 : 2634, 89

ATTACK INTO RUSSIA

11291, 176

BAT ATTACK

11061, 234

BAGITMAN

19013, 189 - 22236, 255

BANDITS

4971, 177

BATTLE THROUGH TIME

22045, 255

BOMB JACK

6819, 173

BOULDER DASH I+III

16494, n
16494, 169

BOULDER DASH II

25112, 165 - 23114, 255
25088, 250

BOULDER DASH III

16494, 169

BUCK ROGERS

8825, 36 - 2490, 9

BRUCE LEE

5686, 128 : 5677, 128 -
- 5672, 128
5685, 128 - 5677, 128
5472, 99

CAPTAIN STARLIGHT

13368, 173

CHILLEN

22501, 189

CHOPLITTE

8011, 173

COMMANDO

13590, 0
2180, n
2409, 44
9906, n

CRAZY KONG

30624, 173

CROSSFIRE

27625, 173 - 5353, 44

CRYSAL CASTLES

5643, 255

DARE DEVIL DAN

29173, 255 - 17958, n

DETONATOR

3003, 5 - 2814, 255

DIG DUG

10473, 255

DONKEY KONG

12118, 18

EAGLE EMPIRE

2214, 50
24345, 173



ENCOUNTER
30430, 0

ESCAPE
5514, 27

FALCON PATROL
16764, 36 : 16705, 2 :
: SYS16640 - 16764, 234
- 16765, 234

FALCON PATROL II
9564, 234 : 9596, 234

FORT APOCALIPSE
14697, 0 : 14760, 0 : 36366, 0
36339, 153
36365, 234 - 36364, 234
36366, 234 - 36367, 234
1469 - 36366, 234
36339, 255
14690, 0 bonus

FROGGER
22341, 173

GALAGA
17388, 173 - 17788, 165 -
- 17383, 173

GHOSTBUSTERS
22014, 9
24440, 40

GYROSCOPE
37246, 173
38274, 8

HARD HAT MACK
8472, 100 - 16887, 173
16877, 177

H. E. R. O.
14652, 25

HOUSE OF USHER
7870, 60
6721, 238

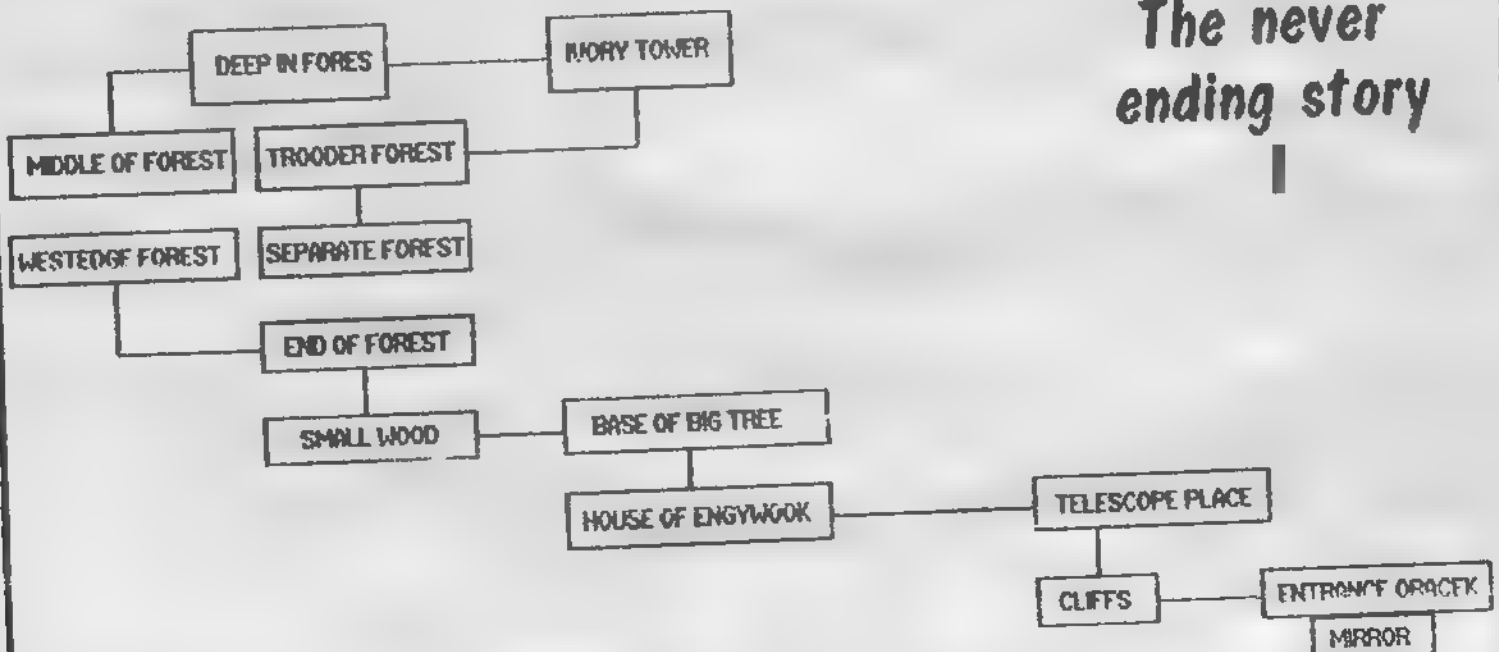
JET SET WILLY
11345, 33

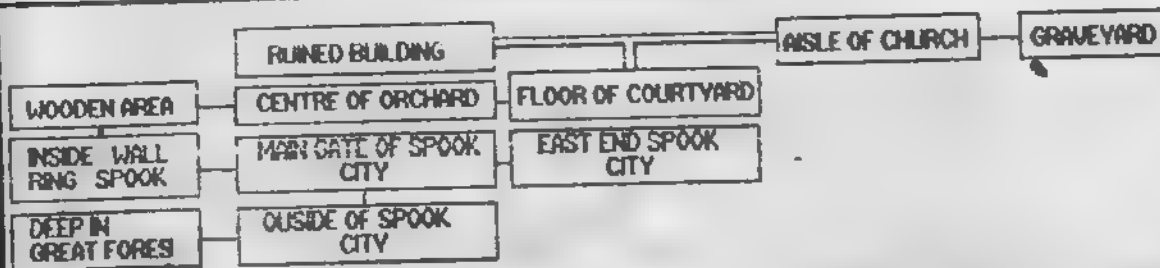
IMPOSSIBLE MISSION
31005, 12 : 31006, 221 :
: 31020, 12 : 31021, 221 :
: 31484, 12 : 31485, 221
27028, 0

numal pt. caseta

JUMPMAN JUNIOR
9450, 44 - 9450, 13
9450, 173
2633, 169
2634, 89

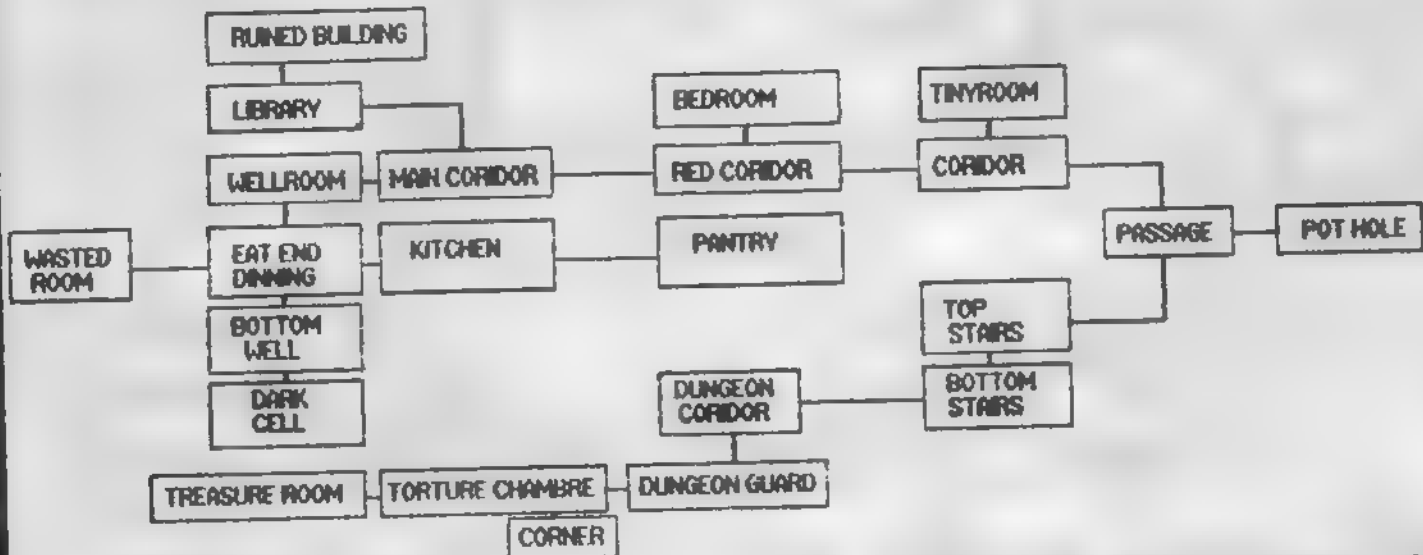
JUNGLE HUNT
2242, 234 : 2243, 234





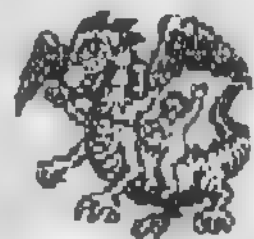
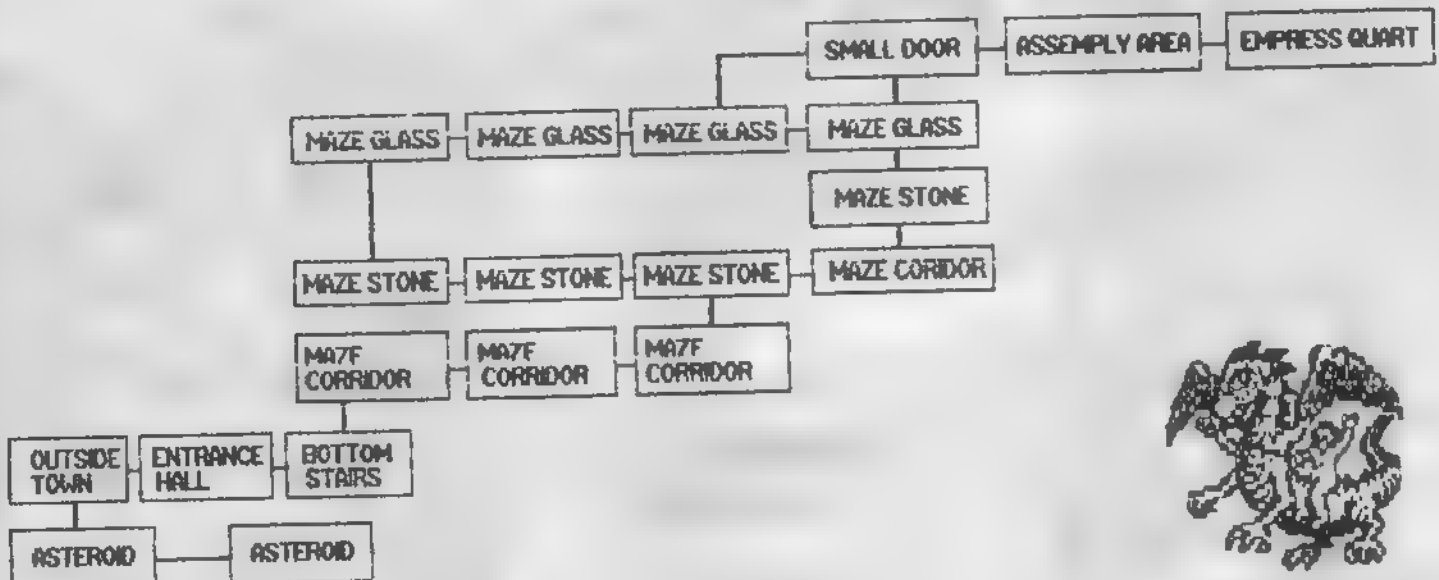
The never ending story II

Spectrum - map -



The never ending story III

The never ending story IV





WISHBRINGER & ENCHANTER

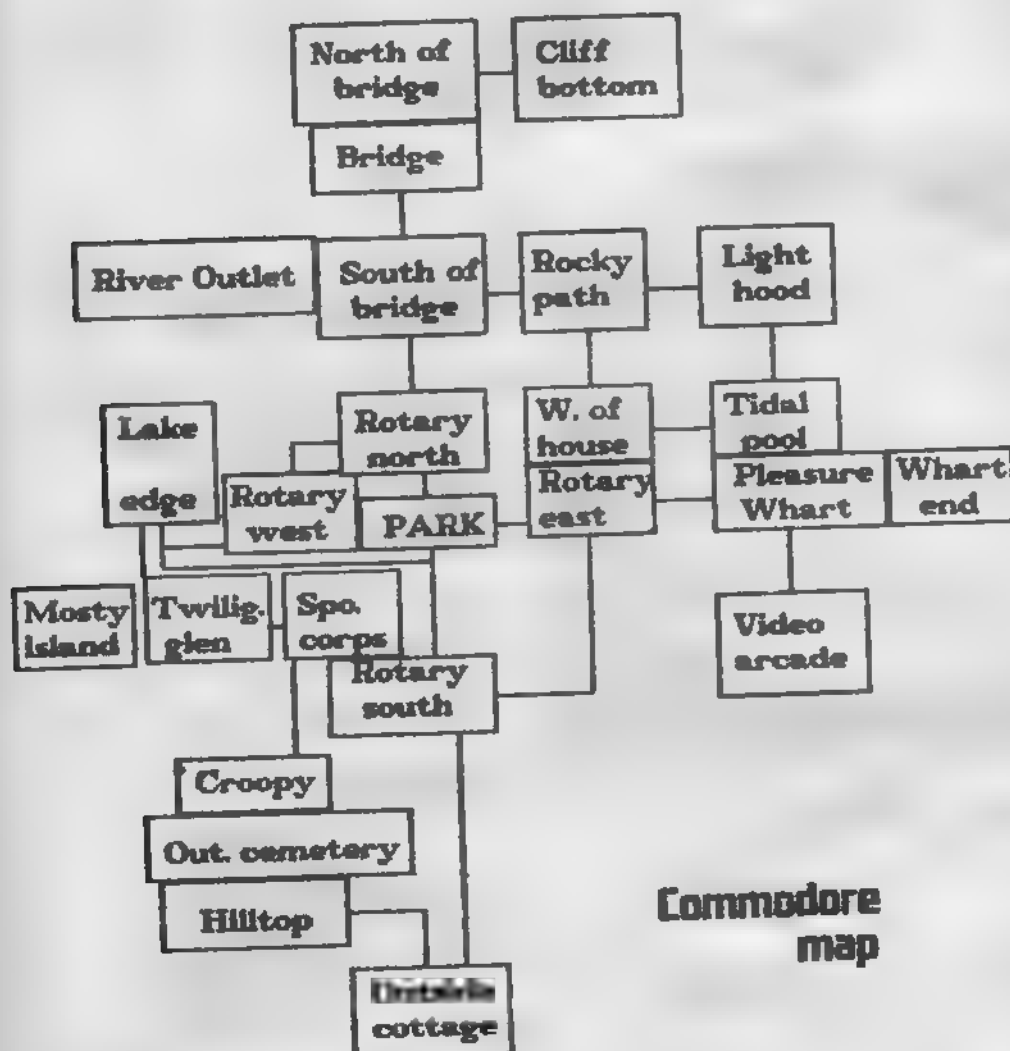
Wishbringer :

TU, un factor postal, esti trimis cu o scrisoare la "Magick Shoppe".

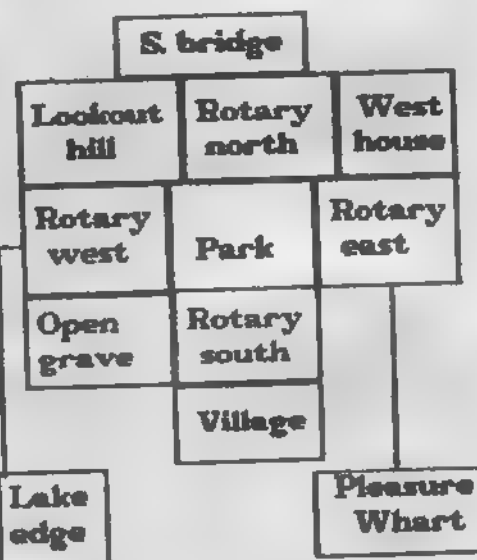
Proprietara afla astfel ca sora sa, 'The Evil One', i-a rapit unicul prieten, pisica Chaos, cerind in schimb WISHBRINGER-ul, Piatra Viselor.

Batrina iti cere sa ii gasesti pisica, oferindu-ti, daca vrei sa o cauti pe Chaos, Piatra Viselor (care te va ajuta pe drum).

Pentru toti cei care joaca acest 'adventure', speram ca aceasta harta le va fi de mare ajutor.



Wishbringer -
Festeron Village



Wishbringer -
Transmatter grid

Orasul are un aspect diferit noaptea decit ziua (difera chiar si numele: ziua- "Festeron Village", noaptea- "Witchville Village").

Jocul abunda in descrieri fantastice si in umor, ceeace compenseaza pe deplin absenta imaginilor.

Enchanter :

Marele vrajitor (rau) Krill a pus stapinire pe castel, a alungat oamenii din satul alaturat si ameninta chiar 'Cercul Vrajitorilor' (The Circle).

TU, un mic vrajitor, cu numai patru vraji, trebuie sa-i patrunzi secretele si sa-l distrugi pe Krill.

Usor de zis . . . , dar fara ajutorul hartii nu poti face nimic.

Commodore
map



Enchanter

DROPTONE
FIGHT NIGHT
GHOST CHASER
HARDBALL
KNIGHT GAMES
LITTLE COMPUTER PEOPLE
MIG ALLEY CAT
ON COURT TENNIS
• PING PONG
RACING DESTRUCTION SET
• SAMANTHA FOX STRIPPoker
SPACE SHUTTLE
• SPY VS SPY
SUPER ZAXXON
THE IDOLON
THE HACKER II
• WHO DARE WINS I + II
• YIE AR KUNG FU
MANIAC MANSION

Clubul Roman de Calculatoare - Calea Plevnei 61 / BUCURESTI



LABORATOR H O B B I T

👉 pagini pentru constructorii amatori 👈

Rubrica de fata este dedicata tuturor celor ce doresc sa-si realizeze acasa diferite adaptari la calculatorul propriu.

Aceste montaje se pot face cu piese indigene; toate schemele au fost in prealabil realizate si verificate.

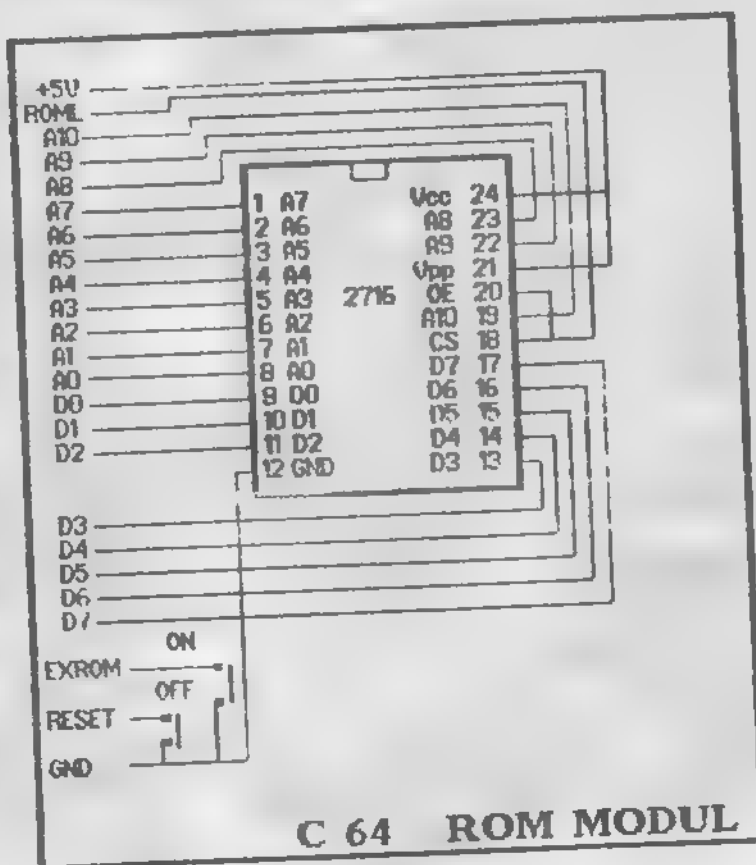
Pentru orice informatie, va rugam sa va adresati specialistilor clubului.

corespunzatoare pentru CBM80/C3, C2, CD, 38, 30/. Avind aceste conditii satisfacute putem folosi semnalele ROML sau ROMH pentru selectia memoriei ROM folosita de noi, care poate avea o capacitate de pina la 16Ko. Prin inscrierea unui anumit program in modul se obtine accesul instantaneu la acesta, activarea sau dezactivarea dupa cum avem nevoie. Acest program poate fi un 'Turbo', extensie de Basic, sau un limbaj des folosit; conditia este ca programul in scris in modul sa nu depaseasca 16Ko. Modulul poate fi prevazut si cu buton de RESET. (un listing de "Turbo 250+" va fi publicat in numar viitor)

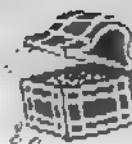
Commodore

Calculatorul personal Commodore a fost proiectat sa aiba o mare flexibilitate in lucru cu memoria RAM/ROM. Astfel se poate conecta prin intermediul semnalelor existente pe 'Expansion port' un modul cu memorie ROM care poate figura in zona de adrese 8000-BFFF. Aceasta zona este impartita in doua blocuri de 8Ko. Blocul de la 8000-BFFF inlocuieste ROM-ul cu interpretorul 'Basic' continut de calculator.

Pentru a se putea recunoaste modulul nostru, trebuie sa activam semnalul EXROM prin conectarea lui la '0' logic, si de asemenea, trebuie scrise in ROM locatiile 4-8



C 64 ROM MODUL



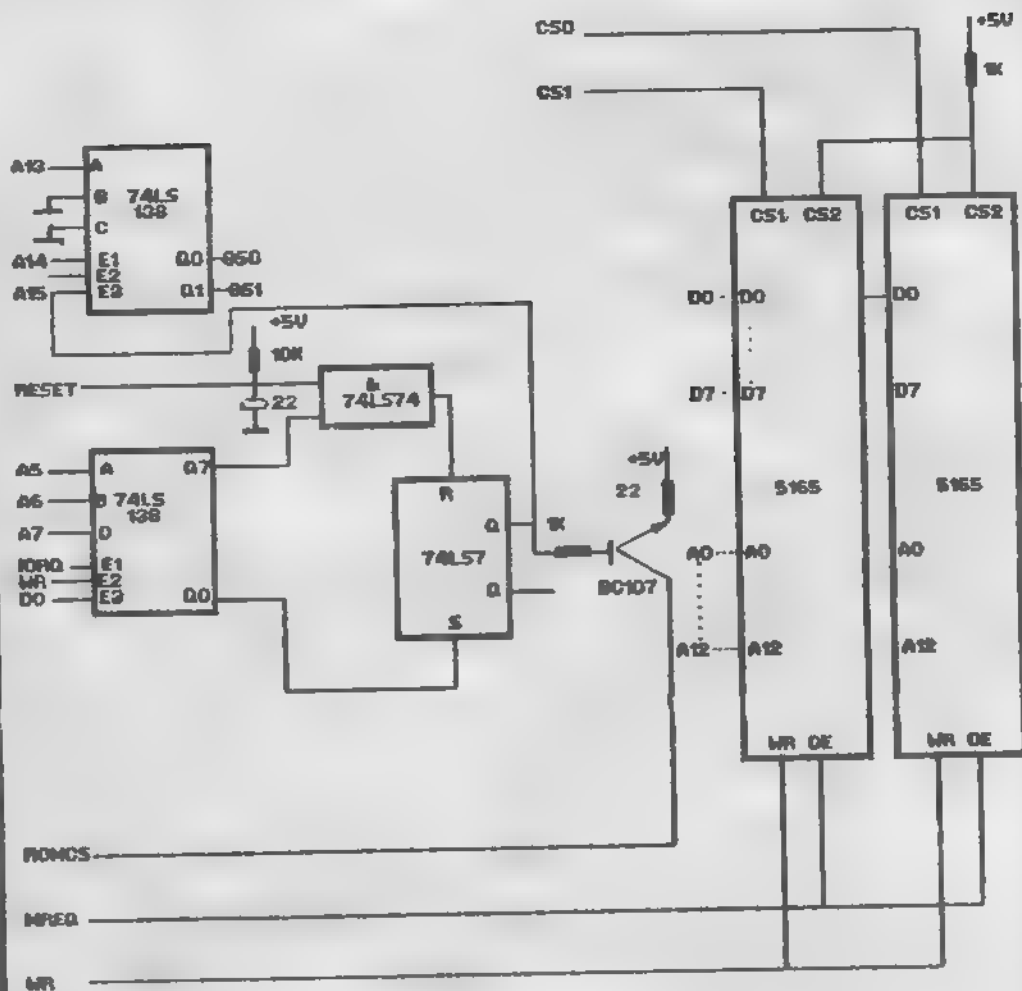
Spectrum

ROM/SRAM

Schema alaturata reprezinta un modul de memorie RAM static (SRAM) impreuna cu circuitele de selectie. Memoriile sint de 8Kx8, dar pot fi folosite si alte tipuri cu modificari minore in schema (faptul ca memoriile sint statice simplifica mult situatia, reducind complexitatea si costul modului).

Modulul este destinat a fi o pagina de memorie care se gaseste la aceeaasi adresa cu inceputul memoriei ROM in orice moment ROM-ul poate fi dezactivat si selectat SRAM-ul printr-un simplu OUT. Asta inseamna ca in spatiul de memorie 0-16383 se poate incarca orice: un Basic modificat, un compiler sau un program de copiere.

Inlocuind memoriile statice cu banalele EPROM-uri scrise in prealabil, se poate obtine un cartus utilitar destul de interesant. Pentru doritori, autorul a realizat un program care "sparge" protectia jocurilor originale, putind fi apoi manevrate normal de utilizator.



OUT 7F,xx --- ROM
OUT 0F,xx --- RAM

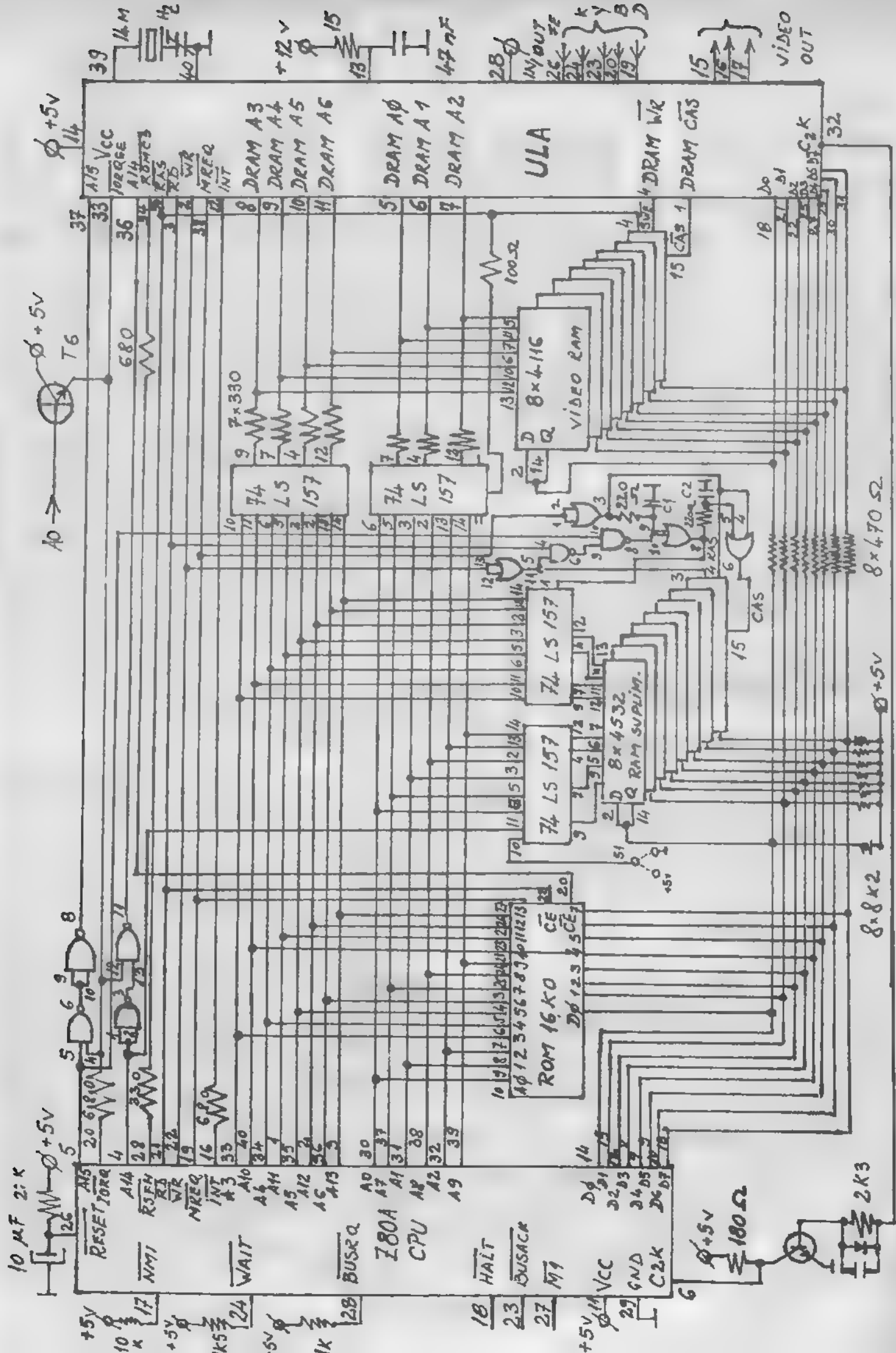
SPECTRUM

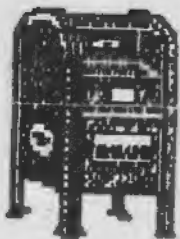
Schema reprezinta una din variantele constructive ale calculatorului SPECTRUM 48 sau SINCLAIR SPECTRUM +. Celelalte variante difera numai in ceea ce priveste portile TTL, multiplexoarele folosite pentru memoria RAM si circuitul integrat pentru codorul de culoare care poate fi TCA 650 sau LM1889. Memoria RAM video contine 8 circuite de tipul 4116 care se pot inlocui cu 4516 (o singura tensiune de alimentare) intrerupind circuitul de alimentare si facind legatura intre pinul 8 si 9 al memoriei. Memoria RAM suplimentara poate fi 8X4164 sau 8X4132. Cu ajutorul si apului S1 selectandu-se o zona de 32K in partea de sus sau in partea de jos a acestora. Cu ajutorul celor 2 rezistente de 220 ohmi si a condensatoarelor C1 si C2 (aprox. 100-120pF) se intirzie semnalul MUX si CAS fata de RAS la memoria suplimentara.

Din ULA obtinem semnalele de diferenta de culoare U, V si luminanta Y care sint transformate de circuitul LM1889. Tot din ULA pe pinul 28 avem semnalul IN/OUT portul FE unde sint legate semnalele date de calculator spre casetofon pentru salvare (bitul D3 OUT), spre difuzor (bitul D4 OUT) si semnalul la casetofon in cazul incarcarii programelor (bitul D6 IN). Dintre aceste semnale numai unul poate fi prezent la un moment dat astfel incit pot fi legate la un singur pin. Tranzistoarele T1, T2, T5, T6 pot fi inlocuite cu BC171, T3 cu BC177 si T4 cu BD135 iar D1, D3, D5, D6, D7-D14 cu 1N4148, D2 cu DZ5v1 iar D4 cu BA157.

SPECTRUM+ mai are si un buton de reset care conecteaza la masa pinul 26 al micro-procesorului.

Dragi prieteni, schema calculatorului SPECTRUM urmeaza sa fie completata in numarul viitor cu sursa de alimentare/interfata cass/difuzor, codorul de culoare /conector extensie, tastatura.






POSTA


Posta revistei
este :
GRATUITA !!!

Cine poate tri-
mite anunturi?
ORICINE ...

Deci:


 Cumpar
revista **64'er**
pe anii 86-90.
tel. 78.55.22
intre orele 9-13


 Vind piese
pentru C64:
- SID
- joystick, casetofon.
tel. 89.20.47


 Vind
Commodore 64
cu disc-drive
de 5 1/4", casetofon,
doua joystick-uri,
imprimanta cu hirtie
termica si normala
A4, caseta pentru
reglat azimutul, ali-
mentatoare, rezerve
hirtie, documentatie,
15 dischete cu
programe.


(pret : 60.000 lei)
tel. 917/41096
dupa ora 16


 Vind
Commodore 64
floppy 1541,
TV Sport, joystick si
alte accesorii.
tel. 74.63.65

 Vind Final
Cartridge III
tel. 74.63.65
44.29.88

 Cumpar
hard disk de
10 / 20 Mo
tel. 37.49.04

 Vind C64,
HC85, Cobra,
Amstrad 628,
Atari 65, floppy 1541
aces., soft, doc.
tel. 14.69.38

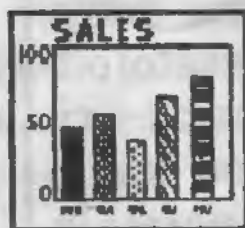
 Vind C128,
disc-drive 1571,
soft, doc.
tel. 26.55.65

 Doresc
legaturi cu
posesori de C64
pentru schimb de
programe utilitare
pentru mecanica.
(angrenaje, scule
aschiatoare, etc.)
tel. 961/44200

**TRIMITETI UN
PLIC CU
ANUNTUL
DORIT!
C.R.C.
C.P. 37-131**



BURSA



Hard

XT System	10 MHz		
	512 Ko RAM		
	floppy 360 Ko	\$399.00
AT System	6-12 MHz		
	1 Mo RAM expandabil		
	floppy 12 Mo		
	monocrom		
	contr. hard/floppy	..	\$675.00
AT 386 System	25 MHz		
	1 Mo expandabil		
	floppy 12 Mo		
	monocrom		
	contr. hard/floppy	..	\$1299.00
Monitor	12" monocrom	\$89.00
Monitor	14"CGA	\$199.00
Monitor	14"EGA	\$399.00
Monitor	14"VGA	\$349.00
Hard Drive	Seagate	20 Mo	\$199.00
		30 Mo	\$225.00
		40 Mo	\$329.00
	MiniScribe	40 Mo	\$225.00
		380 Mo	\$1150.00
	Esperl	30 Mo	\$225.00
		40 Mo	\$285.00
MODEM	Quicktel	2400 \$109.00
		4800 (Fax)	.. \$109.00
Printer	Toshiba	321SL \$335.00
		Okidata183	\$250.00
	Citizen	GSX200	... \$209.00
		GSX140	... \$309.00
	Hewlett P.	Laserjet.	.. \$1599.00
Coprocador	8087	6MHz \$99.00
	8087-1	10MHz \$169.00
	8087-2	8 MHz	... \$129.00
	80287-8	8MHz	... \$199.00
	80387-16	16MHz	... \$349.00
	80387-SX	16MHz	.. \$299.00
Floppy	3 1/2	720Ko \$169.95
	3 1/2	144Mo \$ call

Floppy	5"1/4	360Ko	\$169.95
	5"1/4	12Mo	\$169.95
Tape Streamer	60Mo	\$399.95	
	160Mo	\$1099.00	
	tape cassette	\$44.95	
Joystick	Mark VI Competition	...	\$59.95	
	Pistol Grip	\$29.95	
Mouse	de Luxe	\$49.95	
	Tandy Serial	\$49.95	
	PS/2	\$49.95	

SOFT



Microsoft Word 5.0	\$495.00
Wordstar Prof. 5.5	\$495.00
WordPerfect 5.0	\$995.00
PageMaker 3.0	\$835.00
PrintMaster Plus	\$59.95
NewsMaster Plus	\$39.95
Newsroom	\$19.95
CADD Level 3	\$395.00
Lotus	\$219.95
dBase IV	\$695.00
FoxBase Plus	\$995.00
Larry I	\$49.95	Larry II \$49.95
Larry III	\$59.95	King Q IV \$59.95
Police Q	\$49.95	Police QII \$59.95
Space Q	\$49.95	SpaceQ III \$59.95
ManiacM	\$39.95	Pirates! \$39.95

1991 Radio Shack Software Buyer's Guide

1991 Tandy Computer Catalog

Vulcan's Computer - sept '90

IBM - PC



TALON REZERVARE

Ati cumparat revista si ati constatat ca e BUNA (!).

Pentru a fi siguri ca veti avea si numarul urmator, care se anunta a fi si mai interesant, va rugam decupati si trimiteti talonul de mai jos.

In acest mod simplu, aveti asigurata revista noastra.

TALON PARTICIPARE

Doriti sa cistigati 100 (O SUTA) de programe pentru calculatorul Dvs?

Daca DA, participati la concursul nostru!

Este suficient sa trimiteti intr-un plic 3 (TREI) taloane pentru a va inscrie la tragerea la sorti prin care se vor atribui 3 (TREI) casete/dischete.

hobBIT

HB

DA, doresc rezervarea urmatorului numar al revistei!

Livrarea :

☐ la club

☐ prin posta

Plata :

☐ personal

☐ mandat

NUME

ADRESA

! adaugati, va rugam, 4.80 lei pentru expediere !

hobBIT



NUME

ADRESA

Tip calculator

☐ caseta

☐ disc

Understanding Computer Technology

